

BAB II

Kajian Teori

A. Pembelajaran Tematik

1. Kajian Teori Pembelajaran Tematik

Kurikulum tematik dalam dunia pendidikan sudah tidak asing lagi, sejak tahun ajaran 2013/2014 pemerintah telah mewacanakan kurikulum tersebut. Arti kata tematik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu berkenaan dengan tema, sedangkan tema sendiri berarti pokok pikiran, dasar cerita (yang diperlakukan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan sebagainya), sedangkan pengertian kurikulum tematik menurut yaitu kurikulum yang memuat konsep pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada para peserta didik (Muryanti dalam Hajar 2013:21).

Mengacu pada pengertian tersebut, proses belajar dan pembelajaran dengan menggunakan kurikulum tematik, seorang pengajar harus merancang pembelajaran berdasarkan tema-tema tertentu, dan tema-tema tersebut terdiri dari berbagai mata pelajaran yang tersedia. Misalnya, tema udara dapat dibahas melalui materi pembelajaran IPA dan pendidikan jasmani, bahkan tema udara dapat dibahas lebih jauh lagi tema udara dapat dibahas lebih jauh lagi melalui materi-materi pembelajaran lain, seperti Bahasa Indonesia, Pendidikan Agama, dan IPS.

Menurut Prastowo (2013) , secara umum, pola pengintegrasian materi atau tema pada model pembelajaran tematik terpadu dapat dikelompokkan menjadi tiga klasifikasi pengintegrasian kurikulum, yaitu pengintegrasian di dalam satu disiplin ilmu, beberapa disiplin ilmu, serta dalam beberapa disiplin ilmu.

1. Pengintegrasian Dalam Satu Disiplin Ilmu

Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran tematik terpadu yang menggabungkan dua atau lebih bidang ilmu yang serumpun. Misalnya, dalam mata pelajaran IPA mengintegrasikan materi biologi dan fisika.

2. Pengintegrasian Beberapa Disiplin Ilmu

Model pembelajaran ini yang merupakan model pembelajaran terpadu yang menautkan antar disiplin ilmu yang berbeda. Misalnya mata pelajaran IPA dan IPS, pada materi Ekosistem dapat dikaji dengan dari bidang ilmu yang berbeda, baik dalam bidang ilmu sosial (populasi masyarakat, kepadatan penduduk) maupun ilmu alam (ekosistem air, daratan, dan sebagainya). Dengan demikian, perpaduan pada model kedua ini dilakukan dengan mengangkat suatu tema yang dapat dikaji oleh dua disiplin ilmu atau lebih yang berbeda (interdisiplin ilmu).

3. Pengintegrasian di Dalam Satu dan Beberapa Disiplin Ilmu

Model ini mengintegrasikan antardisiplin ilmu yang serumpun sekaligus disiplin ilmu yang berbeda. Misalnya antar tema yang ada dalam disiplin ilmu sosial , disiplin ilmu alam dan disiplin ilmu agama. Sebagai contoh tema

air dapat dikaji dari aspek sifat zat air (ilmu alam), peranan PDAM (ilmu sosial), dan jenis-jenis air untuk bersuci (ilmu agama Islam).

Dalam pembelajaran tematik dibutuhkan rencana pembelajara, rencana pembelajaran tersebut tersusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penyusunan RPP bertujuan untuk sebagai pedoman dalam proses belajar mengajar, supaya dalam pelaksanaannya pembelajaran tidak melenceng dari tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran terdapat tahapan-tahapan pembelajaran yang harus dilaksanakan. Menurut Hajar (2013) dalam penerapan pembelajarn tematik ada tiga tahapan yaitu :

1. Tahapan Pendahuluan

Pada tahapan ini guru harus berupaya menciptakan suasana belajar yang kondusif agar peserta didik memusatkan perhatian pada pembelajarn tematik.

Hal-hal yang bisa dilakukan pada tahap pendahuluan :

- a. Bercerita
- b. Kegiatan fisik/jasmani
- c. Menyanyi
- d. Membaca puisi
- e. Menampilkan gambar atau video, dll.

2. Tahapan Kegiatan Inti

Pada tahapan ini, guru harus memfokuskan pada kegiatan-kegiatan yang bertujuan pengembangan tiga kemampuan yaaitu kemampuan membaca, menulis, dan menghitung. Pada tahapan ini pula guru menyajikan tema pembelajaran kepada peserta didik, dengan menggunakan strategi, metode

maupun media pembelajaran. Dalam penyajian tema guru bisa melakukan dengan cara berkelompok, individu maupun klasik.

3. Tahapan Penutup

Tahapan penutup adalah tahapan terakhir dalam proses pembelajaran . dalam tahapan ini tugas guru adalah menenangkan peserta didik yang telah mengikuti proses belajar mengajar dari awal sampai akhir. Tidak hanya menenangkan peserta didik, guru juga harus melakukan kegiatan sebagai berikut :

- a. Menyimpulkan pembelajarn yang telah dilakukan dari awal hingga akhir.
- b. Mengungkapkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan tematik apa adanya, kurang maupun lebih, baik dalam bentuk angka, nilai, maupun pandangan guru secara lisan.
- c. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengomentari pembelajaran temati yang telah berlangsung, mengungkapkan keluhannya atau pertanyaan-pertanyaan tentang pembelajaran yang baru saja dilakukan.
- d. Memberi nasihat dan pesan-pesan moral kepada peserta didik, bukan hanya yang berkaitan dengan tema pembelajaran, tapi juga hal lain yang dianggap penting, seperti rajin belajara, nasihat menjadi anak yang baik, rajin menabung, dan lain sebagainya.

2. Keuntungan Pembelajaran Tematik

Menurut Sutirjo (2005) pembelajaran tematik memeberi peluang yang lebih menekankan keterlibatan anak dalam belajar, membuat anak terlibat aktif dalam

poses pembelajaran dan memepdayakan dalam memecahkan masalah, tumbuhnya kreatifitas sesuai kebutuhan siswa. Lebih lanjut lagi dihaapkan siswa dapat belajar dan bermain dengan kreatifitas yang tinggi. Ada tujuh keuntungan dalam penerapan kurikulum tematik, yaitu (Trianto dalam Prastowo 2013:114) :

1. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu;
2. Siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama;
3. Pemahaman terhadap materi pembelajaran lebih mendalam dan berkesan;
4. Kompetensi dasar dapat dikembangkan dengan lebih baik, karena mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa;
5. Siswa lebih merasakan manfaat dan makna belajar, karena materi disajikan dalam konteks tema yang kelas;
6. Siswa dapat lebih bergairah belajar, karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam suatu mata pelajaran, sekaligus mempelajari mata pelajaran lain; dan
7. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan dapat diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan atau pengayaan.

B. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Pada pembelajar kelas IV Tema I Indahnya kebersamaan, terdapat Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai siswa. Berikut adalah Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar:

Kompetensi Inti (KI):

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar (KD) :

Bahasa Indonesia :

- 1.1 Meresapi makna anugrah Tuhan Yang Maha Esa berupa Bahasa Indonesia yang diakui sebagai bahasa persatuan yang kokoh dan sarana belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan
- 2.4 Memiliki kepedulian terhadap lingkungan dan sumber daya melalui pemanfaatan Bahasa Indonesia
- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan dari gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam

Bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosa kata baku.

3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan dari sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam Bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih kosa kata baku

4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam Bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosa kata baku.

Matematika:

- 1.1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- 2.2 Memiliki rasa ingin tau dan ketertarikan pada matematika yang terbentuk melalui pengalaman belajar
- 3.12 Mengenal sudut siku-siku melalui pengamatan dan memandingkannya dengan sudut yang berbeda
- 4.13 Mempresentasikan sudut lancip dan sudut tumpul dalam bangun datar

SBdP:

- 1.1 Mengagumi ciri khas keindahan karya seni dan karya kreatif masing-masing daerah sebagai anugrah Tuhan
- 2.1 Menunjukkan sikap berani mengekspresikan diri dalam berkarya seni
- 3.1 Mengenal karya dua dan tiga dimensi berdasarkan pengamatan

3.2 Membedakan panjang pendek bunyi dan tinggi rendah nada dengan gerak tangan

3.3 Mengenal tari-tari daerah dan keunikannya

4.5 Menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan sesuai dengan tinggi rendah nada

4.10 Memperagakan makna gerak ke dalam bentuk tari bertema dengan mengacu pada gaya tari daerah berdasarkan ruang gerak.

IPA

1.1 Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya, serta mewujudkannya dalam pengalaman ajaran agama yang dianutnya

2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan penelaahan fenomena alam secara mandiri maupun berkelompok

3.5 Memahami sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan ketertarikan dengan indra pendengaran IPS

1.2 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dan lingkungannya

2.3 Menunjukkan perilaku santun, toleran, dan peduli dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan dengan teman sebaya

3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi

C. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran pembelajaran terdapat pada buku guru maupun buku siswa untuk kelas IV Tema I Indahnya Kebersamaan. Berikut adalah Materi pembelajaran Subtema I Keberagaman Budaya Bangsaku :

- **Bahasa Indonesia**

Rumah Panjang

Rumah Panjang merupakan rumah tradisional suku Dayak Kalimantan. Rumah ini memiliki bentuk memanjang dengan panjang kurang lebih 50 meter. Keunikan rumah ini terlihat dari bentuk bangunannya yang panjang. Banyak kepala keluarga yang tinggal di dalamnya. Namun sayang sekali, rumah unik seperti ini sudah jarang ditemukan. Hanya beberapa bangunan saja yang bertahan dan masih berpenghuni.

Rumah Lontik

Rumah Lontik merupakan rumah adat Riau, disebut juga Rumah Lancang. Bentuk atapnya melengkung ke atas, agak runcing, seperti tanduk kerbau. Dindingnya miring seperti perahu atau lancang. Hal itu melambangkan penghormatan kepada Tuhan dan sesama. Rumah adat Lontik dipengaruhi oleh

kebudayaan Minangkabau. Rumah ini banyak terdapat di daerah perbatasan Sumatera Barat. Jumlah anak tangga Rumah Lontik biasanya berjumlah ganjil.

- **Matematika**

Jenis dan ciri-ciri sudut

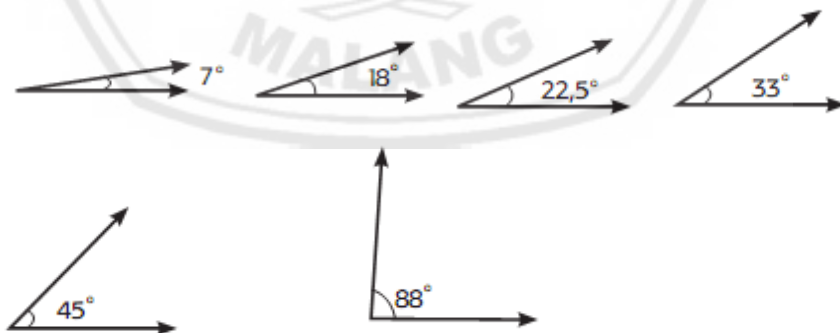
1. Sudut Siku-Siku

Suatu sudut disebut sudut siku-siku jika kaki-kaki sudutnya tegak lurus, yaitu ukurannya adalah 90 derajat.



2. Sudut Lancip

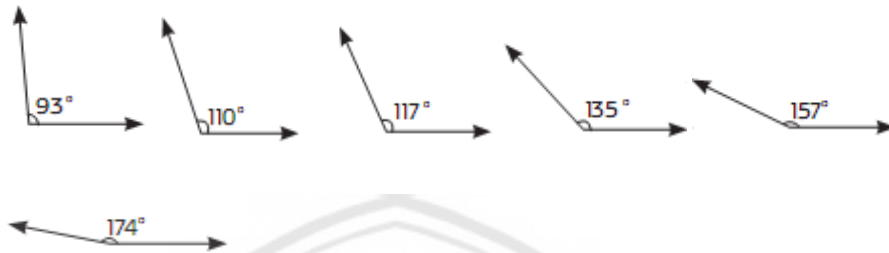
Suatu sudut disebut sudut lancip jika ukuran sudutnya lebih kecil dari sudut siku-siku, yaitu antara 0 dan 90 derajat ($0^\circ < \text{sudut lancip} < 90^\circ$).



3. Sudut Tumpul

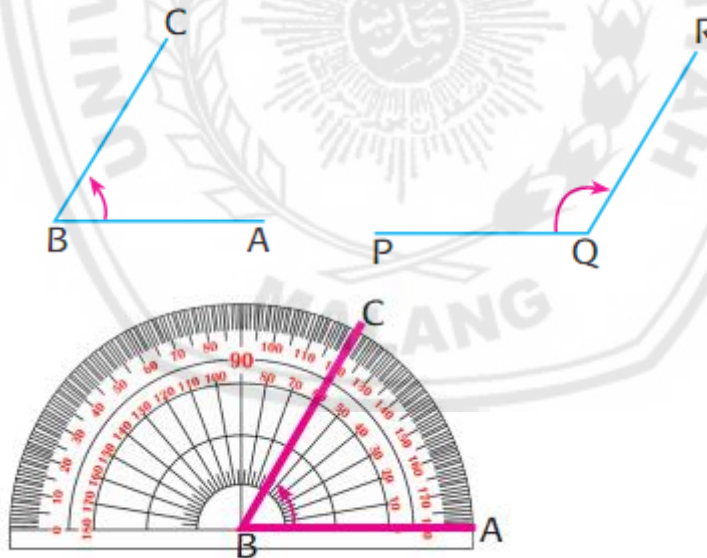
Suatu sudut disebut sudut tumpul jika ukuran sudutnya lebih besar dari sudut siku-siku, yaitu antara 90 dan 180 derajat ($90^\circ < \text{sudut tumpul} < 180^\circ$).

Sudut-sudut berikut adalah sudut tumpul.



Mengukur Sudut

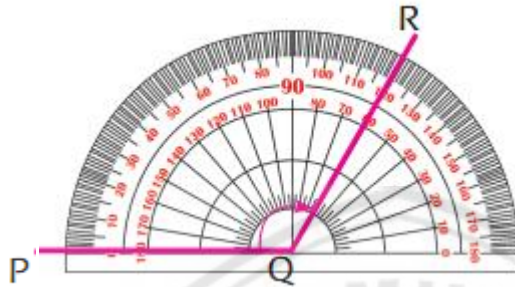
Untuk mengukur sudut ABC, tempatkan busur di atas gambar sudut sehingga titik pusat busur terletak di titik sudut B; dan alas busur berimpit dengan sisi BA. Perhatikan gambar berikut.



Kita menggunakan skala bagian dalam untuk menentukan ukuran sudut ABC.

Kita lihat bahwa sudut tersebut berukuran 60° . Kita tuliskan besar sudut ini sebagai berikut $\angle ABC = 60^\circ$. Untuk menentukan ukuran sudut PQR, letakkan

busur seperti semula dan gunakan skala bagian luar. Lihatlah bahwa sudut PQR berukuran 120° . Kita tuliskan besar sudut ini sebagai berikut $\angle PQR = 120^\circ$



- **SBdP**

Tari Kipas Pakarena

Tari Kipas Pakarena merupakan kesenian tari yang berasal dari Gowa, Sulawesi Selatan. Tarian ini sudah menjadi tradisi di kalangan masyarakat Gowa yang merupakan bekas Kerajaan Gowa. Kisahnya berawal dari perpisahan antara penghuni Boting Langi (negeri khayangan) dan penghuni Lino (bumi) pada zaman dahulu. Konon, sebelum berpisah, penghuni Boting Langi sempat mengajarkan kepada penghuni Lino cara menjalani hidup, seperti bercocok tanam, beternak, dan berburu. Cerita itu diabadikan dalam gerakan tarian. Makna gerakan tari Kipas Pakarena, seperti gerakan berputar searah jarum jam, melambangkan siklus hidup manusia. Gerakan naik turun mencerminkan roda kehidupan yang kadang berada di bawah dan kadang di atas. Cara menari yang lembut mencerminkan karakter perempuan Gowa

yang sopan, setia, patuh, dan hormat. Secara keseluruhan gerakan tari ini mengungkapkan rasa syukur.

Not angka “Aku Anak Indonesia

Aku Anak Indonesia

Cipt. AT Mahmud

c=do
4/4

1 1 2 3 1	2 5 2 .	2 4 3 2 3 4	5 . . 0
A-ku a-nak In-	do- ne- sia	anak yang mer	de - ka
3 3 4 3 2	5 4 5 4 3	6 5 6 5 4	3 . 2 .
Satu Nusaku	sa-tu Bangsa-ku	sa tu Ba- ha	-sa- ku
1 . 3 5	6 . 6 .	6 . 4 6	5 . 0 6 7
In - do-ne-	sia	In- do-ne- sia	A- ku
1 1 1 2	3 . 4 3	2 . 5 5	1 . . 0
bangga menja-	di a- nak In- do-ne-	sia	

Karya dua dimensi dan tiga dimensi

Karya seni dua dimensi yaitu karya seni yang memiliki 2 sisi saja yaitu sisipanjang dan lebar, sehingga tidak memiliki unsur ruang karena tidak memiliki unsur ketebalan. Contohnya lukisan, kaligrafi, batik, dan lain sebagainya.

Karya seni tiga dimensi yaitu karya seni yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau karya yang memiliki volume dan menempati ruang. Contohnya patung, seni kriya, keramik, arsitektur dan lain sebagainya

- IPA

Sumber bunyi

Bunyi adalah sebuah getaran yang ada di udara, segala sesuatu yang bergetar akan menimbulkan bunyi. Sedangkan sumber bunyi adalah benda yang menghasilkan bunyi, contohnya alat musik, mesin kendaraan, meja yang dipukul, dan lain sebagainya

- IPS

Menghargai Keberagaman

Ada beberapa cara menghargai keberagaman antara lain:

1. Ikut memelihara , melestarikan, dan mengembangkan tradisi dan budaya yang ada dalam masyarakat.
2. Melakukan dialog antar suku, agama dan golongan. Dialog ini dapat mengurangi rasa saling curiga dan permusuhan.
3. Tidak menganggap suku sendiri yang paling baik dan suku yang lain kurang baik.
4. Tidak meremehkan dan menghina adat istiadat, kebiasaan dan kesenian suku lain.
5. Menerima dan menghargai suku, agama, budaya, dan adat istiadat suku lain.

D. Penelitian Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan atau lebih dikenal dengan Research and development adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Pengertian penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Borg&Gall

dalam Setyosari 2013:222). Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Penelitian dan pengembangan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya dipakai untuk memdesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu (Gall & Borg dalam Setyosari 2013:222-223).

Menurut Sukmadinata (2010) Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dikembangkan tidak hanya berupa perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau dilaboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk mengelola data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.

Model penelitian pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik (Arifin 2012:128). Model procedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk

menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis, yang menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisis komponen secara terperinci dan menunjukkan hubungan antar komponen yang akan dikembangkan. Model teoritik adalah model yang menggambarkan kerangka berfikir berdasarkan pada teori-teori yang relevan dan didukung oleh data empiric.

Dalam bidang pendidikan, untuk memproduksi produk berupa bahan ajar, tentu didahului dengan analisis kebutuhan. Untuk siapa bahan ajar tersebut diproduksi, apakah bahan ajar tersebut benar-benar diperlukan untuk menunjang dan mempermudah keperluan belajar para siswa atau peserta didik. Maka dari itu perlu dilakukannya penelitian dan pengembangan.

Tujuan penelitian dan pengembangan adalah ingin menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Sebagai contoh , penelitian dan pengembangan tetang perbedaan dalam bidang akademik dan social pada sekelompok anak ang berasal dari keluarga berpendapatan rendah dan tinggi. Untuk melakukan penelitian semacam ini biasanya dilakukan melalui metode-metode, misalnya longitudinal, cross sectional, dan cross sequential (Allpsych online (dalam Setyosari 2013:224). Kajian longitudinal adalah kajian untuk menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktutertentu dengan cara mengamati sekelompok subjek selama beberapa waktu, misalnya bulan atau tahun. Kajian cross sectional adalah cara untuk mengurangi waktu atau tingkat mortalitas dalam penelitian pengembangan yang tujuannya adalah untuk menilai perbedaan usia yang sama bukan menggunakan kelompok yang sama dalam kurun waktu tertentu. Kajian cross sequential, yaitu

kombinasi kedua metode diatas yang berusaha memperpendek lamanya waktu dan meminimalisasi asumsi-asumsi pengembangan.

Produk yang ada penelitian ini produk yang akan diteliti adalah media pembelajaran Rupin (Rumah Pintar). Sesuai dengan tujuan dari penelitian dan pengembangan dalam penelitian dan pengembangan ini akan diadakan penelitian dalam kurun waktu tertentu untuk meneliti perubahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran Rupin.

E. Konsep Media

Seorang pendidik atau guru bukanlah satu-satunya sumber belajar dalam proses belajar mengajar, tetapi merupakan seorang fasilitator yang memfasilitasi proses belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu seorang pendidik atau guru harus mampu merencanakan dan menciptakan sumber-sumber belajar lainnya. Sumber-sumber belajar selain guru inilah yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan atau diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik, yang biasanya dikenal dengan media pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pengajaran. Kehadiran media tidak hanya membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Hal ini berlaku pada semua jenis media baik media yang canggih dan mahal maupun yang sederhana dan murah

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Gerlach dan Ely media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap, secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photohrafis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Garlach & Elly, (dalam Arsyad 2013:3).

Media pembelajaran menurut Ichwan adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa lebih cepat mengetahui, memahami dan upaya terampil dalam mempelajari bidang studi tertentu, baik berupa perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software).

2. Fungsi Media pembelajaran

Media pembelajaran erat kaitannya dengan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Thoifuru (2007) fungsi kongkrit media pembelajaran adalah:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pelajaran akan jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa lebih menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik.

3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak cepat bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pembelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti; mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Memahami fungsi media tersebut, tidak ada alasan bagi seorang pengajar untuk tidak menggunakan media pembelajaran.

Sedangkan menurut Munandi (2008) fungsi media pembelajaran terbagi atas dua garis besar yaitu fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar dan fungsi semantik. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar yaitu sebagai penyalur, menyampaikan, penghubung dan lain-lain, sedangkan fungsi semantik yaitu kemampuan media pembelajaran dalam menambah pembendaharaan kata (simbol verbal) yang maknanya atau maksudnya benar-benar dipahami oleh peserta didik (tidak verbalistik).

3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri media menurut Gerlach dan Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya (Gerlach and Ely dalam Arsyad 2013:15).

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau obyek. Suatu peristiwa atau obyek.

Suatu objek atau peristiwa dapat diurut atau disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording. Misalnya, bagaimana larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian juga dapat diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu pengembangan video. Misalnya, proses loncat galah atau reaksi kimia dapat diamati melalui bantuan kemampuan manipulatif dari media.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad, manfaat dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan atau informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu ;
 1. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
 2. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan oleh mikroskop, film, slide, atau gambar;
 3. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film,
 4. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, slide, atau simulasi komputer;
 5. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video;
 6. Peristiwa alam seperti meletusnya gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-

kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lase* untuk film, video, slide, atau simulasi computer.

- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta kemungkinan terjadi interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

5. Klasifikasi Media Pembelajaran

Penggolongan yang dapat dijadikan acuan dalam pemanfaatan media adalah berdasarkan teknologi yang digunakan, mulai dari yang berteknologi rendah (*low technology*) sampai dengan yang berteknologi tinggi (*high technology*). Salah satu bentuk klasifikasi yang mudah dipelajari adalah klasifikasi yang disusun oleh Heinich dkk. (1996) sebagai berikut :

KLASIFIKASI	JENIS DATA
Media yang tidak dapat diproyeksikan (non projected media)	Realita, model, bahan grafis (graphical material), display
Media yang di proyeksikan (projected media)	OHT, slide, opaque
Media audio (Audio)	Audio kaset, audio vision, active audio visson
Media video (Video)	video
Media berbasis computer (computer based media)	Computer Assisted Intruction (CIA), Computer Managed

	Intruccion (CMI)
Multimedia kit	Perangkat praktikum

6. Memilih Media Pembelajaran

Dalam pemilihan media pembelajaran tentu ada kriteria-kriteria yang harus diperhatikan oleh perancang pembelajaran. Adapun beberapa kriteria pemilihan media, sebagai berikut :

1. Media yang dipilih hendaknya selalu menunjang tercapinya pengajaran.
2. Media yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kemampuan dan daya nalar siswa.
3. Media yang digunkn hendaknya bis digunakan sesuai fungsinya.
4. Media yang dipilih hendaknya memang tersedia, artinya alat dan bahannya memang tersedia, baik dilihat dari waktu untuk mempersiapkan mupun untuk mempergunakannya.
5. Media yang dipilih hendaknya disenangi oleh guru dan siswa.
6. Persiapan dan penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan biaya yang tersedai.
7. Kondisi fisik lingkungan kelas harus mendukung. Oleh karena itu, perlu diperhatikan baik-baik kondisi lingkungan pada saat merencanakan penggunaan media, seperti bisa tidaknya kelas digelapkan jika memakai LCD ada tidaknya aliran dan *plug-in* listrik.

7. Media Pembelajaran Menggunakan Rupin

Media merupakan alat bantu guru pada saat mengajar. Keberadaan media dalam pembelajaran teramat penting sehingga ia menjadi bagian komponen pembelajaran. Dengan media ini guru akan terampil dan cerdas dalam menyampaikan materi ajar untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan (Thoifuri 2007:165).

a. Pengertian Media Rupin

Media rumah pintar atau Rupin merupakan media pembelajaran berupa miniatur rumah adat Riau yaitu Rumah Lontik. Media pembelajaran Rupin dapat digunakan untuk tiga pembelajaran menyangkup lima matapelajaran yaitu: Matematika, Bahasa Indonesia, SBdP, IPA, dan IPS. Media Rupin memiliki tiga ruangan yaitu ruangan A, B, dan C. Setiap ruangnya terdapat kartu-kartu dan perlengkapan untuk setiap pembelajarannya.

Dengan menggunakan bahan yang tahan lama dan aman diharapkan media pembelajaran dapat digunakan dalam waktu jangka panjang. Media pembelajaran Rupin juga di desain dengan menarik sehingga siswa diharapkan dapat mengikuti proses belajar dengan baik.

b. Desain Media Rupin

Media Rupin yang merupakan miniatur Rumah Adat Lontik dibuat dengan desain yang menarik dengan dibuat semirip mungkin dengan bentuk aslinya dan ukurannya yang dapat terlihat jelas di dalam kelas. Ukuran dari miniatur Rumah Adat Lontik yaitu lebar 30 cm, panjang 45 cm, dan tinggi 30 cm.

Media ini akan dibuat dengan bahan utama kayu jati, dipilihnya kayu jati sebagai bahan utama dari pembuatan media Rupin dikarenakan kayu jati bersifat

kuat, tahan lama, dan tidak mudah lapuk. Sehingga media Rupin dapat bertahan lama dengan perawatan yang mudah.

c. Manfaat Media Rupin

Dalam pembuatan sebuah media pembelajaran tentu diharapkan adanya manfaat dalam keberlangsungan proses belajar mengajar. Begitu pula dengan dibuatnya media pembelajaran Rupin yang diharapkan memberikan manfaat bagi keberlangsungan proses belajar mengajar. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran Rupin yaitu:

- a. Membantu siswa dalam memahami materi. Dalam proses belajar mengajar dengan metode ceramah atau tanpa menggunakan media pembelajaran, seringkali siswa hanya menghafal materi yang diperoleh dari guru, dengan menggunakan media pembelajaran Rupin siswa diharapkan siswa lebih memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
- b. Memberikan pembelajaran menyenangkan dan berkesan. Siswa sering bosan dan mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung hal ini terjadi ketika guru hanya memberikan pembelajaran dengan metode ceramah atau tidak menggunakan media pembelajaran. Digunakannya media pembelajaran selain untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan tetapi juga untuk melaksanakan pembelajaran yang berkesan sehingga siswa akan ingatan siswa tentang pembelajaran akan bertahan lama.
- c. Siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan

keaktifan siswa di dalam kelas. Media Rupin tidak hanya dapat diamati oleh siswa, tapi siswa juga dapat menggunakan media tersebut secara aktif.

- d. Guru dapat menghemat waktu dan tenaga. Guru dapat menghemat tenaga dan waktu dengan tidak harus menjelaskan panjang lebar lagi, siswa akan menggali informasi yang terdapat pada media pembelajaran Rupin. Guru sebagai fasilitator bertugas memberikan arahan dan mendampingi siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

d. Langkah-Langkah Penggunaan

Media pembelajaran hendaknya dibuat untuk mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, dengan tata cara penggunaan yang mudah diharapkan informasi yang disampaikan kepada siswa dapat tersampaikan dengan baik. Berikut ini adalah langkah-langkah penggunaan media pembelajaran Rupin yaitu :

Pembelajaran pertama :

- a. Siswa dan siswa melakukan tanya jawab tentang media Rupin.
- b. Kelas dibagi menjadi 3 kelompok.
- c. Setiap kelompok membuat laporan tentang pengamatannya tentang media pembelajaran Rupin dengan menggunakan bahasa Indonesia baku dengan dibantu oleh guru. Siswa diarahkan untuk mengamati informasi-informasi yang terdapat di media pembelajaran Rupin.
- d. Setiap kelompok mempresentasikan hasil laporannya masing-masing.

- e. Guru menyiapkan media pembelajaran Rupin sebelum dilakukan permainan dengan melepas kartu informasi tentang Tari Kipas Pakarena dan melepas papan informasi tentang Rumah Lontik dengan diganti dengan papan cerita.
- f. Setiap kelompok menjawab pertanyaan yang terdapat pada ruangan di dalam media dia pembelajaran Rupin, di dalam setiap ruangan terdapat tiga kartu.

Pembelajaran kedua :

- a. Siswa menyanyikan lagu Aku Anak Indonesia dengan diiringi musik yang ada di Rupin
- b. Kelas dibagi menjadi 3 kelompok
- c. Setiap kelompok menganalisa alat musik apa saja yang digunakan pada lagu Aku Anak Indonesia
- d. Setiap kelompok maju ke depan dan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.
- e. Setelah mempresentasikan setiap kelompok menempelkan gambar contoh alat musik yang ada dan cara penggunaannya.
- f. Siswa membuat laporan tentang sumber bunyi yang ada di lingkungannya dan cara penggunaannya serta kenapa dan bagaimana bunyi bisa tercipta.

Pembelajaran ketiga :

- a. Siswa mengamati Rupin sebagai hasil karya tiga Dimensi (dilihat dari depan, samping, dan belakang)
- b. Siswa mengamati gambar berbagai rumah tradisional sebagai karya dua dimensi yang berada di bagian belakang Rupin

- c. Siswa dan guru berdiskusi apa saja perbedaan antara hasil karya dua dimensi dan tiga dimensi
- d. siswa mencermati berbagai gambar rumah dan keterangan yang ada di bawahnya (di bagian belakang Rupiah).
- e. Kelas dibagi menjadi dua kelompok, dan setiap kelompok memilih dua rumah
- f. Siswa membuat laporan tentang perbedaan, persamaan antara kedua rumah tersebut dan bagaimana sikap kita tentang berbagai perbedaan suku dan budaya yang ada di Indonesia.
- g. Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas

F. Penelitian Terdahulu

Berbagai penelitian telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tematik. Seperti penelitian dan pengembangan dengan judul sebagai berikut:

- a. “Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SDN Kepatihan” oleh Herlina Ayu Ariyanti (Januari 2015). Media MIBI dapat dikategorikan baik atau layak karena mendapat mendapatkan nilai rata-rata 4 dari validasi ahli materi, dan mendapatkan nilai rata-rata 3,75 dari validasi ahli media dengan skor maksimal 4. Sedangkan pada ujicoba produk media MIBI mendapatkan nilai rata-rata 131,89 dengan skor maksimal 140. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Helina Ayu Ariyanti dengan penelitian ini yaitu penelitian sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa miniatur, media

pembelajaran yang dikembangkan sama-sama digunakan untuk pembelajaran tematik Tema Indahanya Kebersamaan pada kelas IV SD. Perbedaan antara media MIBI dan media Rupin yaitu media MIBI digunakan untuk satu pembelajaran, sedangkan media Rupin digunakan untuk 3 pembelajaran, dan kedua media tersebut diujicobakan pada sekolah yang berbeda.

- b. “Pengembangan Media PATAYA (Replika Peta Budaya) Dalam Pembelajaran Tematik untuk Kelas IV SD” oleh Eka Syahritul (April 2014). Penelitian yang dilakukan oleh Eka Syahritul menggabungkan tiga mata pembelajaran yaitu PPkn, Bahasa Indonesia, dan Matematika dengan materi rumah dan pakaian adat yang ada di Indonesia, dan membedakan jenis-jenis sudut tumpul, siku-siku, dan lancip. Hasil validasi oleh ahli media mendapat presentase skor sebanyak 95,38%, ahli materi sebanyak 91,66%, ahli pembelajaran tematis SD sebanyak 98,33%. Dari hasil validasi tersebut, media PATAYA dapat dikategorikan sangat layak atau valid.

Media pembelajaran PATAYA dengan media pembelajaran yang sedang dikembangkan peneliti memiliki persamaan, sama-sama pembelajaran tematik untuk kelas IV. Selain terdapat persamaan juga terdapat perbedaan yaitu media pembelajaran PATAYA dapat digunakan untuk satu pembelajaran sedangkan media pembelajaran Rupin dapat digunakan untuk tiga pembelajaran.

G. Kerangka Pikir

Kerangka Pikir Penelitian dan Pengembangan

